



BAB II | TINJAUAN KAUM MUDA DAN MUSIK, DAN HAKIKAT PROYEK

2.1. Kaum Muda

2.1.1. Pengertian kaum muda

Kaum muda atau yang biasa disebut adolescence adalah kaum yang penuh gairah, semangat, dan harapan. Susie Wiriadinata dalam bukunya yang berjudul *Muda-Mudi Idaman* (1995, hal. 11) menceritakan mengenai pengertian siapakah kaum muda itu.

a. Orang yang Masih Muda

Masa di mana seorang dikatakan memasuki masa muda adalah pada rentang usia kurang lebih 14-25 tahun. Masa muda ialah masa yang berada dalam tahap menuju dunia orang dewasa, tempat di mana dikatakan untuk hidup berdikari. Sehingga masa muda dapat dikatakan masa transisi

b. Orang yang Penuh Angan-Angan

Kebanyakan anak muda tinggi angan-angannya. Tanpa angan-angan, tanpa cita-cita, manusia tak bisa maju. Angan-angan jika disertai usaha dan dilakukan dengan benar serta didukung dengan fasilitas yang memadai dapat menghasilkan hal positif. Hidup tanpa angan-angan tidaklah menggairahkan.

c. Orang yang Berkeinginan Hidup Bebas

Pemikiran kaum muda banyak dipengaruhi filsafat eksistensialisme yang menekankan bahwa manusia bertanggung jawab untuk menciptakan keadaannya sendiri dan mengagungkan pentingnya kebebasan, membuat keputusan sendiri dan juga komitmen pribadi. Sehingga kaum muda cenderung untuk hidup bebas-merdeka, terlepas dari ikatan dan aturan yang berlaku.



Kaum muda memiliki kehidupan yang penuh keaktifan dan dinamika, menyukai berbagai tantangan yang belum pernah dirasakan, eksplorasi kemampuan diri dengan bebas, lugas dan bersemangat. Keinginan untuk bebas, diakui dan menjadi bagian dari masyarakat dengan berbagai angan-angan dan keinginannya merupakan suatu spirit bagi kehidupan kaum muda. Terkadang mereka harus menyesuaikan diri terhadap segala hal yang mungkin baru. Sikap ingin menyesuaikan diri ini lazim disebut dengan konfirmisme. Proses aktualisasi diri pada kaum muda merupakan suatu proses untuk menunjukkan kepribadian, kemampuan serta potensi agar terus berkembang. Kaum Muda, Generasi Penuh Keunikan (*sumber: www.bruderox.or.id*)

2.1.2. Karakter kaum muda

Masa muda merupakan masa transisi dari masa kanak-kanak menuju dewasa yang memiliki karakter yang berbeda dengan karakter manusia pada masa kanak-kanak maupun telah dewasa. Karakter kaum muda secara psikologis antara lain:

- a. Menurut Prof. Dr. Soejono, SH. MA (1982, hal 52) Karakter Psikologis kaum muda antara lain:
 1. Sentimentil, peka dan butuh pengakuan dari sekitarnya
 2. Labil, mudah berubah pemikirannya dan kehilangan arah
 3. Bebas, suka melakukan segala sesuatu untuk memenuhi rasa ingin tahunya
 4. Dinamis, berusaha untuk menonjolkan dirinya
- b. Sedangkan menurut Dr. Singgih D Gunarsa (1982) menyatakan karakter psikologis kaum muda yaitu:
 1. Perkembangan sikap yang ditandai dengan solidaritas tinggi, rasa sosial dan ingin berdiri sendiri
 2. Perkembangan emosi, seperti marah, malu, takut, cemas, iri, cemburu, sayang dan ingin tahu. Emosi ini dapat menguasai remaja dalam sebagian tingkah lakunya



3. Perkembangan minat atau cita-cita yang tinggi terhadap rekreasi, agama dan ilmu pengetahuan
4. Kepribadian yang dinamis dan kreatif
5. Sosial, takut kepekaan sosial yang tinggi
6. Moral dengan adanya pengertian terhadap etika, aturan dan lingkungan

Menurut Petro Bios (1962), seorang penulis pada buku Psikologi (1989, hal.25) Tahap perkembangan kaum muda terbagi menjadi 3 tahap yaitu:

- a. awal (*early adolescence*), usia 13-14 tahun

Anak muda mengalami kepekaan yang berlebihan ditambah dengan berkurangnya kendali terhadap “ego” yang menyebabkan anak muda pada tahap awal ini sulit mengerti dan dimengerti oleh orang dewasa.

- b. madya (*middle adolescence*) usia 15-19 tahun

Pada tahap ini anak muda senang berelasi dengan teman sebaya yang memiliki minat yang sama dengannya. Ia senang akan adanya pengakuan pada dirinya. Ada kecenderungan “*narcistic*” atau bangga terhadap diri sendiri. Selain itu ia berada pada kondisi labil dan bimbang dalam menentukan arah.

- c. akhir (*late adolescence*) usia 20-24 tahun

Tahap ini adalah masa konsolidasi menuju kedewasaan dan ditandai dengan minat yang makin mantap terhadap fungsi intelek, *Ego* untuk mencari pengalaman baru dan berelasi, identitas diri yang terbentuk.

Salah satu kategori kegiatan kaum muda di Yogyakarta yang sedang banyak diminati oleh anak muda saat ini yaitu kelompok minat musik. Besarnya minat kaum muda dibidang musik salah satunya dibuktikan dengan adanya berbagai event pertunjukan musik yang



berapa tahun terakhir ini sering diadakan di Yogyakarta. Melalui musik, para kaum muda menunjukkan bakat mereka dalam berkreasi. Dengan musik kaum muda dapat berkumpul dengan teman sebayanya yang memiliki kegemaran dan minat yang sama, saling berbagai ide, informasi dan belajar untuk meningkatkan kualitas musik mereka.

2.1.3. Kaum Muda dan Musik

Musik pop identik dengan kehidupan anak muda. Musik pop bahkan merupakan bagian dari kemudaan. Oleh karena itu, bukan tak mungkin jika ideologi musik pop merupakan ideologi anak muda. Musik pop adalah musik yang populer pada suatu waktu tertentu. Musik ini dipopulerkan dengan berbagai kecanggihan teknologi telekomunikasi yang menyertainya. Musik pop berkaitan dengan konsumsi yang berulang-ulang akan sebuah lagu yang disukai oleh anak muda.

Setelah itu muncul musik yang lebih keras yang disebut musik rock. Musik rock pada masa itu dengan segala kampanyenya begitu menyatu dengan kehidupan muda, sehingga yang sepakat dengan kampanye itu dicap “muda”. “Muda” telah menjadi penanda yang mengambang. Musik rock pada masa itu merupakan suatu usaha anak muda untuk menciptakan sebuah budaya yang berbeda dengan yang dominan saat itu. Kejenuhan di rumah, sekolah, kurangnya pengaruh bimbingan orang tua, keinginan muda untuk dianggap dewasa, dan sebagainya yang mungkin jadi sebab musik rock gampang menjadi populer pada masa itu. kemudian terus berkembang sehingga muncul aliran musik alternative.

Aliran - aliran musik tersebut memiliki karakter yang sesuai dengan karakter anak muda yang ekspresif dinamis. Lagu - lagu dalam aliran tersebut merupakan ekspresi perasaan anak muda yang ingin bebas dalam berkreasi. Dengan kata lain aliran musik tersebut (pop,



rock, alternative) merupakan cerminan dari karakter anak muda dan musik tersebut telah menjadi bagian dalam kehidupan anak muda.

2.2. Tinjauan Musik Pop, Rock, Alternative Sebagai Bagian Dari Kehidupan Kaum Muda

Sebagai bagian dari kehidupan kaum muda, musik telah banyak berpengaruh dalam setiap aktivitas yang dilakukan anak muda. Baik aktivitas rutin sehari - hari maupun aktivitas rutin sesekali seperti kelompok - kelompok minat, umumnya menjadikan musik sebagai hiburan di sela - sela kegiatannya. Sehingga sangat jelaslah peran musik dalam kehidupan kaum muda.

2.2.1. Pengertian

Musik adalah bunyi yang diterima oleh individu dan berbeda-beda berdasarkan sejarah, lokasi, budaya dan selera masing - masing individu. Musik merupakan bahasa yang universal, karena musik mampu dimengerti dan dipahami oleh setiap orang dari segala bangsa di dunia ini. Tidak bisa dipungkiri bahwa musik telah menjadi bagian penting bagi kehidupan manusia. Selain itu, musik juga mempunyai peranan yang sangat penting dalam perkembangan kedisiplinan dan karakter sejak usia dini. Tanpa musik hidup terasa hampa, sepi, sunyi, dan mati.

Musik terbagi dalam berbagai Genre. Genre musik adalah pengelompokan musik sesuai dengan kemiripannya satu sama lain. Musik juga dapat dikelompokkan sesuai dengan kriteria lain, misalnya geografi. Sebuah genre dapat didefinisikan oleh teknik musik, gaya, konteks, dan tema musik. Secara umum menurut kegunaannya, dapat dikelompokkan dalam tiga ranah besar, yaitu Musik Seni, Musik Populer, dan Musik Tradisional. Diantara tiga kelompok musik tersebut, musik yang lebih di diminati anak muda adalah musik populer.



Musik Populer merupakan jenis-jenis musik yang saat ini digemari oleh masyarakat awam terutama para kaum muda. Musik jenis ini merupakan musik yang sesuai dengan keadaan zaman saat ini, sehingga sesuai di telinga kebanyakan orang. Beberapa genre musik yang termasuk Musik Populer adalah Pop, Rock, Funk, Jazz, Blues, Gospel, Underground. Genre musik ini dapat ditemui di hampir seluruh belahan dunia oleh karena sifat musiknya yang hampir bisa diterima semua orang. Namun dalam musik populer ini dapat digolongkan lagi berdasarkan teknik musiknya yaitu pop dan rock yang menjadi dominan dan sangat digemari oleh anak muda.

Musik pop adalah nama bagi aliran-aliran musik yang didengar luas oleh pendengarnya dan kebanyak bersifat komersial. Musik pop muncul setelah Perang Dunia I berakhir (1918). saat itu musik baru di benua Amerika lahir yang disebut dengan Musik Populer. Musik populer pertama kali berkembang di Amerika Serikat pada tahun 1920 di mana rekaman pertama kali dibuat. Kemudian seiring perkembangan musik pop, muncul musik yang lebih keras yaitu musik rock.

Musik rock dalam pengertian yang paling luas meliputi hampir semua musik pop sejak awal 1950-an. Bentuk yang paling awal, rock and roll, adalah perpaduan dari berbagai genre di akhir 1940-an, dengan musisi-musisi seperti Chuck Berry, Bill Haley, Buddy Holly, dan Elvis Presley. Hal ini kemudian didengar oleh orang di seluruh dunia, dan pada pertengahan 1960-an beberapa grup musik Inggris, misalnya The Beatles, mulai meniru dan menjadi populer. Musik rock kemudian berkembang menjadi psychedelic rock, kemudian menjadi progressive rock. Beberapa band Inggris seperti The Yardbirds dan The Who kemudian berkembang menjadi hard rock, dan kemudian menjadi heavy metal. Akhir 1970-an musik punk rock mulai berkembang, dengan kelompok-kelompok seperti The Clash, The Ramones, dan Sex Pistols. Di tahun 1980-an rock berkembang terus



terutama metal berkembang menjadi hardcore, thrash metal, glam metal, death metal, black metal dan grindcore. Ada pula british rock serta underground.

Dalam perkembangannya muncul aliran baru yang disebut musik alternative. Musik ini bisa dikatakan berada di antara musik pop dan musik rock atau musik pop yang dibalut rock. Alternative rock, disebut juga musik alternative atau hanya alternative. Sebelum dikenal sebagai rock alternatif, aliran ini mempunyai banyak variasi nama yang umum digunakan. Pada tahun 1980an di Amerika Serikat, istilah yang umum digunakan adalah college rock (Rock Universitas). Istilah ini digunakan karena banyak mahasiswa yang menyukai aliran musik jenis ini pada zamannya. Di Inggris, istilah yang biasa digunakan adalah indie. Walaupun begitu, pada tahun 1985, istilah indie digunakan untuk menyebut sub-aliran dari alternatif, bukan sekedar penggantian istilah. Istilah "alternative rock" atau "rock alternatif" ditemukan pada tahun 1990. Walau begitu, istilah "alternatif" sempat muncul pada pertengahan 1980an, sebuah istilah untuk "musik baru" dan "pasca modern". Penggunaan asli istilah ini sebenarnya lebih luas daripada yang kebanyakan dimengerti, yaitu dengan meliputi punk rock, New Wave, post-punk, dan bahkan musik pop, juga indie. Tahun 1991, ketika penambahan kategori musik alternatif di Penghargaan Grammy dan Penghargaan musik video MTV, akhirnya istilah "alternatif" menjadi populer dan digunakan secara luas.

Pada awal tahun 1980an, beberapa stasiun radio kampus di Amerika Serikat memutar musik-musik rock alternative. Rock alternative kemudian menjadi populer di pertengahan 1980an. Namun stasiun radio komersial belum begitu peduli terhadap aliran musik ini. Rock alternative yang sering diputar di radio-radio Inggris, biasanya oleh DJ seperti John Peel, Richard Skinner, dan Annie Nightingale. Akhirnya, akhir tahun 1980an di Amerika Utara, stasiun radio komersial mulai memutar lagu-lagu rock alternative, mengawali



format radio modern rock. Diluar Amerika Utara, Double J, stasiun radio pemerintah di Sydney, Australia mulai menyiarkan rock alternative. Tahun 1990, Double J yang sekarang dikenal sebagai Triple J, mulai menyiarkan secara nasional. MTV juga memutar video alternative pada tengah malam. Tahun 1986, MTV Amerika Serikat menyiarkan program musik alternative tengah malam

Walaupun band - band alternative pada tahun 1980an tidak pernah membuat album yang spektakular, mereka menimbulkan pengaruh yang besar bagi para musisi tahun 90an. Album Nevermind yang dibuat oleh band Nirvana pada tahun 1991 membuat rock alternatif menjadi musik yang paling digemari dan membentuk kemapanan komersial aliran musik tersebut. Hasilnya, rock alternative menjadi bentuk musik rock paling populer dalam satu dekade ini dan banyak band-band alternatif menghasilkan sukses besar. Dalam satu dekade pertama pada abad ke 21, aliran musik rock terus berevolusi dari awal musik alternative yang muncul pada tahun 1980an. Musik rock alternative yang populer pada zaman sekarang, terlihat dari grup modern rock seperti 30 Seconds to Mars, simple plan, green day, dan lain - lain.

2.2.2. Fungsi Musik Bagi Kaum Muda

Secara umum, fungsi musik bagi masyarakat Indonesia antara lain sebagai sarana atau media upacara ritual, media hiburan, media ekspresi diri, media komunikasi, dan pengiring tari. Fungsi musik yang dominan dalam kehidupan sehari - hari secara khusus kehidupan anak muda adalah sebagai hiburan. Sebagai sarana Hiburan, musik merupakan salah satu cara untuk menghilangkan kejenuhan akibat rutinitas harian, serta sebagai sarana rekreasi dan ajang pertemuan dengan orang lainnya. Umumnya kaum muda sangat antusias dalam menonton pertunjukan musik. Jika ada perunjukan musik di daerah



mereka, mereka akan berbondong - bondong mendatangi tempat pertunjukan untuk menonton.

2.2.3. Musik Sebagai Hiburan Kaum Muda

Selama sekian abad proses perkembangan musik berlangsung, musik telah mendapat apresiasi yang baik di sebagian besar manusia di dunia. Sampai pada masa ini fungsi musik yang lebih dominan adalah sebagai sarana hiburan. Sebagai sarana hiburan, orang membutuhkan musik untuk membantu melepas kepenatan setelah bekerja, meringankan pikiran yang membebani dan terkadang membuat stress.

Musik sebagai sarana hiburan juga semakin nyata didukung dengan kemajuan teknologi di bidang multimedia. Banyak perangkat - perangkat musik yang diciptakan dengan bentuk dan ukuran yang praktis sehingga para pencinta musik dapat dengan mudah mendengarkan musik di manapun dia berada. Selain itu banyak media baik radio maupun televisi yang memprioritaskan musik dalam stasiun mereka. Banyak juga pihak - pihak yang mengadakan konser gratis di daerah - daerah untuk menghibur masyarakat dan terbukti konser - konser musik selalu dipenuhi penonton yang datang untuk menikmati musik yang ditampilkan, bahkan konser mahal sekalipun tiketnya selalu habis terjual. Hal tersebut menunjukkan bahwa musik adalah sarana hiburan yang banyak digemari orang.

Di Indonesia, pada dekade terakhir ini banyak bermunculan grup - grup musik yang masing - masing memiliki ciri khas. Misalnya Padi Band lebih ke nuansa art pop rock dan sempat membuat album yang bernuansakan dream theatre (Sebuah lagu dari band rock legendaris), Sheila on 7 dengan ciri khas yang lebih pop beat dengan lirik yang sangat digemari anak usia remaja, termasuk juga Dewa yang cukup kontroversial dengan beberapa lirik lagunya.

Saat ini terdapat banyak jenis hiburan musik yang disukai para kaum muda antara lain :



1. Pertunjukan musik / Konser

Konser adalah pertunjukan musik di depan umum, pertunjukan oleh sekelompok pemain musik yang terjadi dari beberapa komposisi perorangan (kamus besar bahasa indonesia, 1988). Konser adalah pertunjukan musik secara langsung baik oleh seorang musisi atau kelompok musik di depan umum. Konser bisa diadakan di dalam maupun di luar ruangan. konser ada yang memungut biaya dan banyak juga yang gratis. beberapa kasus adalah konser sebagai media amal.

2. Acara musik di media Radio dan Televisi

Ada banyak stasiun radio dan televisi yang mengudara di Indonesia dan masing - masing memiliki acara musik. Di Stasiun televisi misalnya terdapat acara Dahsyat (RCTI), Inbox (SCTV), Derings (Trans TV), Klik dan Mantap (ANTV), bahkan stasiun yang khusus menyiarkan acara musik contohnya MTV (Music Television). Hiburan musik melalui media ini juga memiliki banyak penonton terbukti dengan eksisnya acara - acara tersebut selama berapa tahun terakhir.

3. Karaoke

Karaoke adalah hiburan bernyanyi dengan mempergunakan peralatan audio/video sebagai latar belakang musik. Hiburan ini berasal dari Jepang. Kata "Karaoke" menurut bahasa aslinya adalah sebuah singkatan dari: Kara dan Oke. Kara berarti kosong sedangkan Oke berarti Orkestra. Karaoke berarti sebuah musik orkestra yang kosong atau tidak dilengkapi dengan suara vokal.

4. Studio musik

Studio musik adalah sebuah tempat yang dirancang khusus untuk bermain musik dengan fasilitas ruangan yang baik secara teknis dan dilengkapi dengan alat - alat musik. Alat - alat musik yang sering dijumpai di studio musik pada umumnya adalah gitar, bass, drum, keyboard yang mana alat - alat tersebut adalah komposisi dasar sebuah band.



5. Music player

Music player / pemutar musik adalah alat yang digunakan untuk menjalankan musik dan dinikmati oleh pendengarnya. Jaman sekarang music player sudah mudah didapatkan dan juga memiliki bentuk dan ukuran yang praktis untuk dibawa kemana - mana.

6. Permainan musik

Permainan musik dapat dijumpai di pusat - pusat permainan seperti Time Zone, Game Fantasia, dan lain - lain. Mesin permainan yang ada di pusat permainan tersebut mengangkat hobi memainkan suatu alat musik tertentu menjadi sebuah permainan ketangkasan atau kecepatan dalam menyesuaikan gerakan tangan dan kaki dengan lagu yang dipilih (permainan drum, tabuh gendang, gitar, dll). Selain mesin tersebut, ada juga mesin dengan fasilitas yang dapat menikmati alunan lagu yang dipilih secara acak. Games musik selain di wahana-wahana permainan, juga dapat dijumpai dalam bentuk software, CD-Rom, untuk playstation dan beberapa alat mainan elektronik lainnya. Di dalam permainan tersebut pemain dituntut mengeksplor keahliannya untuk menyesuaikan ketepatan dalam memainkan sebuah lagu dengan menggunakan keyboard atau joystick.

2.3. Pusat Pertunjukan Musik dan Interaksi Komunitas Musik Kaum Muda di Yogyakarta

2.3.1. Definisi

Pusat pertunjukan musik dan pusat interaksi komunitas musik kaum muda di Yogyakarta adalah sebuah tempat yang menjadi pusar, pokok pangkal yang digunakan untuk melakukan segala kegiatan yang berhubungan dengan musik kaum muda baik pertunjukan, pameran, latihan, dan berkumpulnya para pencinta musik di Yogyakarta. Musik kaum muda adalah musik yang mencerminkan karakter anak muda. Musik yang mencerminkan karakter anak muda ada pada musik pop, rock, alternative.



2.3.2. Fungsi

Pusat pertunjukan musik dan pusat interaksi komunitas musik kaum muda ini berfungsi mewadahi kegiatan para pencinta musik pop, rock, alternative yang ada di Yogyakarta maupun dari luar Yogyakarta apabila diselenggarakan event musik nasional. Tempat ini dapat menjadi sarana berekspresi para kaum muda berbakat baik dalam event pertunjukan, pameran, berkumpul bersama berbagi ide atau informasi, berlatih, dan tempat ini juga membantu para musisi dalam mengasah kemampuan di bidang musik.

2.3.3. Fasilitas

a. Tempat Pertunjukan / Konser (Utama)

Fasilitas ini mewadahi aktifitas pertunjukan / konser musik yang diadakan baik secara lokal maupun nasional. Di tempat ini para pencinta musik pop, rock, alternative dapat berkumpul dalam event musik yang diadakan. Para musisi dapat mengekspresikan bakat dan kemampuan mereka dalam bermusik dan penonton dapat menyaksikan pertunjukan yang disajikan para musisi baik duduk ataupun dengan berdiri merasakan langsung dari dekat ekspresi para pemain musik.

b. Hall & Tempat Pameran

Fasilitas ini akan mewadahi kegiatan interaksi antar komunitas musik dalam berbagi ide, pengalaman, pengetahuan, bahkan dapat dijadikan tempat untuk mengadakan pameran-pameran musik misalnya pameran alat-alat dan aksesoris musik dari berbagai toko musik yang ada di Yogyakarta.

c. Studio Latihan Musik

Fasilitas ini mewadahi aktifitas latihan para musisi. Di mana bangunan ini menyediakan fasilitas beberapa studio latihan sehingga band-band yang ada dapat berlatih dan dengan mudah berbagi pengetahuan dengan sesama musisi karena studio-studio



latihan dalam satu bangunan sehingga mereka selalu dapat bertemu di tempat ini.

d. Toko Musik

Toko musik / Music shop ini dapat menjadi fasilitas pendukung yang sangat membantu para musisi dalam mencari alat-alat dan aksesoris musik dengan mudah, karena para musisi tentu membutuhkan alat-alat dan aksesoris musik baik untuk latihan maupun pertunjukan sehingga dengan adanya fasilitas music shop pada tempat ini, akan sangat membantu dalam aktifitas mereka. Bukan hanya bagi musisi, namun music shop ini juga tentu terbuka dalam penjualan kepada orang-orang dari luar yang membutuhkan alat-alat dan aksesoris musik.

e. Cafe

Fasilitas Cafe pada tempat ini adalah salah satu fasilitas pendukung yang tentu sangat membantu di mana para pencinta musik dapat beristirahat di sela waktu latihan maupun kegiatan komunitas sambil bersantai, makan dan minum di Cafe ini. Cafe ini juga dapat menjadi tempat bersantai orang-orang yang datang untuk menonton pertunjukan, atau hanya menemani teman yang sedang latihan, bahkan yang hanya datang sekedar ingin bersantai atau berkumpul di Cafe lingkungan musik ini.

f. Tempat Berkumpul Outdoor

Tempat ini juga menyediakan fasilitas tempat berkumpul outdoor yang dapat digunakan sebagai tempat yang mewadahi interaksi para komunitas kaum muda pencinta musik pop, rock, alternative. Fasilitas outdoor ini menjadi pilihan tempat kegiatan berkumpul, berbagi ide dan pengetahuan sambil bersantai di luar ruangan agar tidak bosan dengan suasana dalam ruangan pada hall yang dapat juga dijadikan tempat berinteraksi.



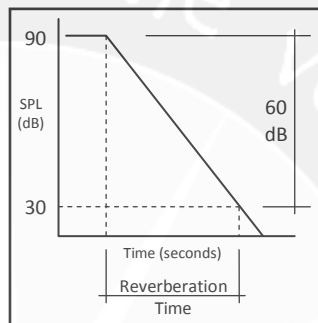
2.4. Standar – Standar Kenyamanan Perencanaan dan Perancangan Gedung Pertunjukan Musik

2.4.1. Standar Kenyamanan Akustik

a. Akustika Ruang Dalam Untuk Aktivitas Musik

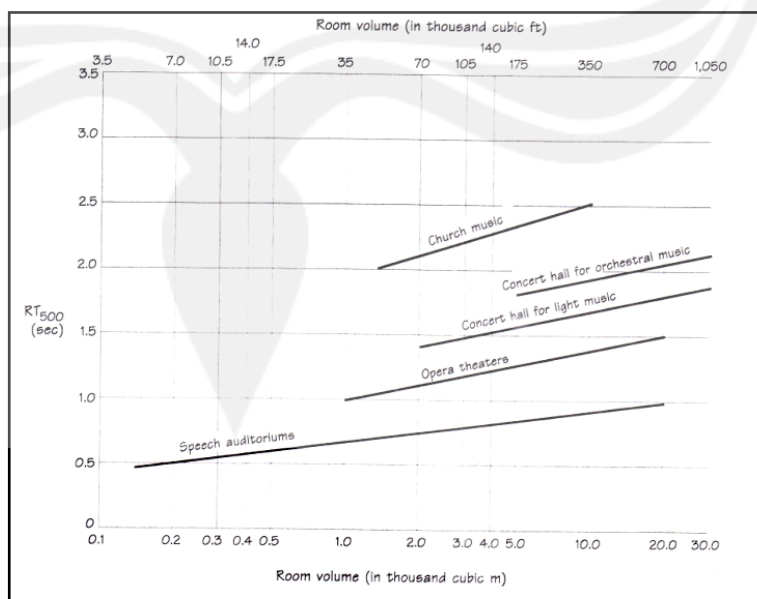
a.1. Waktu Dengung / Reverberation Time (RT)

Waktu dengung adalah waktu yang diperlukan bunyi untuk meluruh sebesar 60 dB sejak sumber bunyi tersebut dimatikan.



Gambar 2.1. Grafik Reverberation Time / Waktu Dengung
(Sumber : Mehta, Madan., dkk, 1999, Architectural Acoustic, Prentice-Hall, USA)

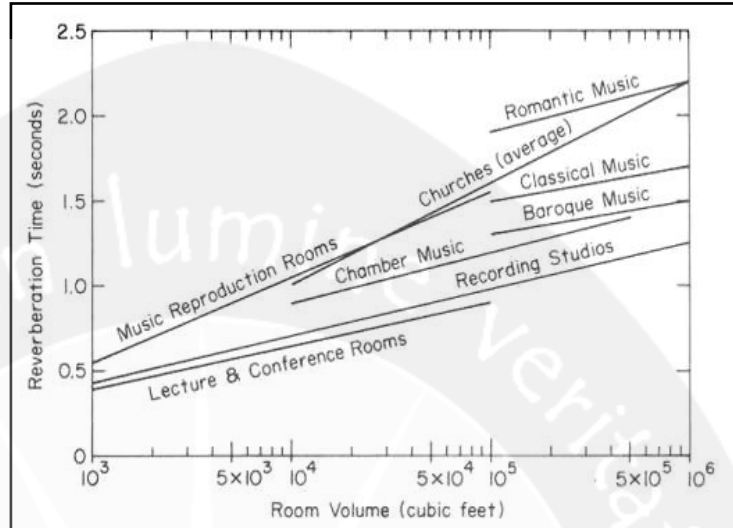
Untuk aktivitas pertunjukan musik, waktu dengung yang disarankan adalah 1 sampai 2 detik. Untuk musik Pop, Rock, Alternative dapat dikategorikan ke dalam light music, sehingga waktu dengung yang disarankan yaitu berkisar antara 1,4 sampai 1,8 detik (dapat dilihat pada gambar 2.2)



Gambar 2.2. Reverberation Time / Waktu Dengung yang disarankan (sesuai aktivitas)
(Sumber : Mehta, Madan., dkk, 1999, Architectural Acoustic, Prentice-Hall, USA)



Untuk aktivitas studio musik baik untuk latihan maupun rekaman, waktu dengung yang disarankan adalah berkisar 0.4 sampai 1.2 detik. (dapat dilihat pada gambar 2.3)



Gambar 2.3. Reverberation Time / Waktu Dengung yang disarankan (sesuai aktivitas)
(Sumber : <http://jokosarwono.wordpress.com/2009/04/10/waktu-dengung-reverberation-time/>)

Dinding studio musik sebaiknya dibuat tidak sejajar. Karena dinding yang sejajar akan menghasilkan cacat akustik. Dengan alasan yang sama, maka plafon yang sejajar dengan lantai sebaiknya dilapisi dengan material penyerap bunyi.

Waktu dengung pada sebuah ruangan bergantung pada : Volume ruangan, luas permukaan bidang-bidang pembentuk ruangan, tingkat penyerapan permukaan bidang, dan frekuensi bunyi yang muncul dalam ruangan. Rumus untuk menghitung waktu dengung yang diciptakan sabin adalah sebagai berikut:

$$RT = \frac{0.16 V}{\Sigma A}$$

Dengan :

RT = Waktu dengung (detik)

V = Volume ruangan (m³)

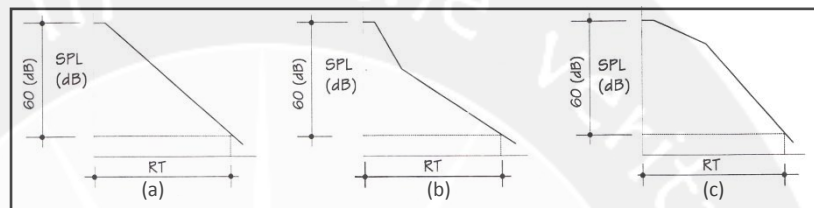
A = Total absorpsi dari masing-masing permukaan bidang batas ruangan (m²), yaitu (luas permukaan) x (koefisien absorpsi).



Volume ruang untuk menghitung waktu dengung tak lepas dari berapa jumlah audiens yang akan diwadahi. Volume ruang dapat dihitung per seat. Untuk ruang pertunjukan, volume per seat yang disarankan adalah $5.0 - 7.0 \text{ m}^3$ per seat.

a.2. Early Decay Time (EDT)

EDT adalah peluruhan-peluruhan bunyi yang terjadi kurang dari 60 dB. Misalnya terjadi pada 10 dB, 20 dB, 30 dB.



Gambar 2.4. Beberapa grafik sound decay yang sederhana
(Sumber : Mehta, Madan., dkk, 1999, *Architectural Acoustic*, Prentice-Hall, USA)

Pada gambar (a) terlihat decay yang terjadi konsisten sebesar 60 dB yang berarti waktu dengung cukup panjang. Kemudian pada gambar (b) terlihat yang terjadi adalah decay awal menurun dengan cepat dan kemudian melambat. Dan pada gambar (c) terlihat yang terjadi adalah decay awal menurun lambat dan kemudian menjadi cepat.

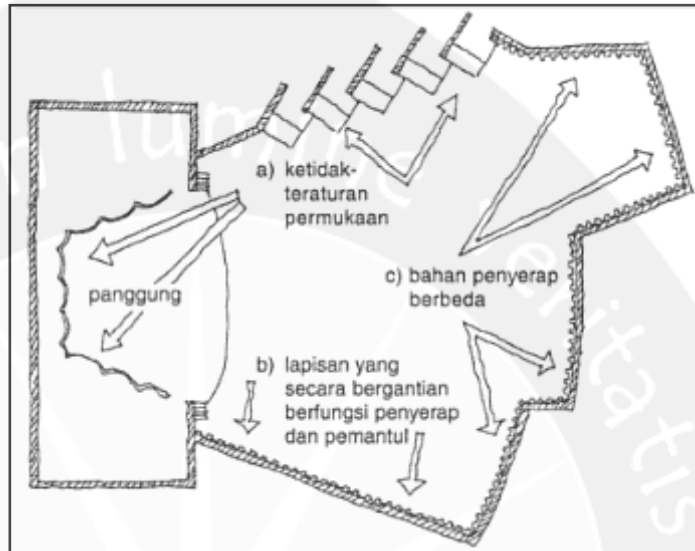
Untuk mendapatkan sebuah concert hall yang baik untuk music namun juga baik untuk kejelasan berbicara, maka EDT yang baik adalah pada gambar (b).

a.3. Difusi Bunyi

Pada ruang konser, studio rekaman, studio radio, atau ruang-ruang music dibutuhkan distribusi bunyi yang merata, kualitas suara yang baik serta terhindar dari cacat akustik yang tidak diinginkan. Kondisi ini bisa tercapai bila terjadi difusi bunyi dalam ruangan, di mana medan bunyi serba sama atau homogen. Difusi bunyi dalam ruang pertunjukan dapat diperoleh dengan menggunakan :



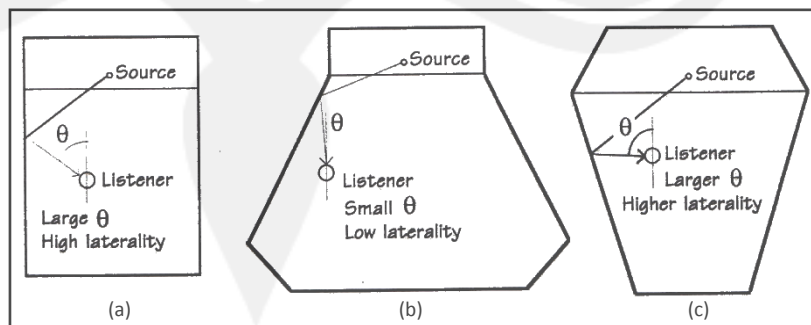
- Ketidakteraturan permukaan atau permukaan yang tidak merata
- Permukaan serap dan pantul yang digunakan secara bergantian
- Lapisan akustik dengan nilai serap yang berbeda-beda.



Gambar 2.5. Reverberation Time / Waktu Dengung yang disarankan (sesuai aktivitas)
(Sumber : Frick, Heinz., dkk, 2008, Ilmu Fisika Bangunan, Kanisius, Yogyakarta)

a.4. Laterality

Laterality pada ruang pertunjukan musik merupakan hal yang penting karena bentuk ruang konser akan menentukan besar sudut laterality yang berpengaruh pada sudut pantul bunyi.

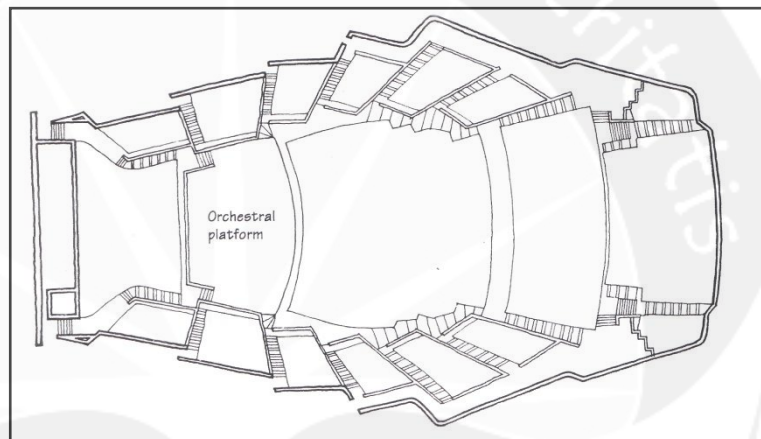


Gambar 2.6. Bentuk ruang pertunjukan music (a) kotak, (b) kipas, (c) kipas terbalik
(Sumber : Mehta, Madan., dkk, 1999, Architectural Acoustic, Prentice-Hall, USA)



Dapat dilihat pada gambar 2.6, mengapa bentuk (a) Kotak lebih baik untuk pertunjukan musik dibandingkan bentuk (b) kipas? Karena bentuk ruang konser (a) bentuk kotak menghasilkan sudut laterality yang lebih besar. Namun bentuk (a) kotak bila dibandingkan dengan bentuk (c) Kipas terbalik maka akan didapatkan sudut laterality yang lebih besar pada bentuk (c) kipas terbalik. Jadi bentuk ruang yang ideal untuk pertunjukan musik adalah bentuk (c) kipas terbalik.

Contoh penerapan bentuk kipas terbalik dapat ditemui pada bangunan Sydney opera house, Sydney, Australia.



Gambar 2.7. Denah Sydney opera house, Sydney, Australia
(Sumber : Mehta, Madan., dkk, 1999, Architectural Acoustic, Prentice-Hall, USA)

a.5. Tipe Material Serap Bunyi (Absorpsi)

Sesuai dengan karakteristik materialnya, sebuah bidang batas selain dapat memantulkan kembali gelombang bunyi yang datang, juga dapat menyerap gelombang bunyi. Penyerapan ini sangat bermanfaat untuk mengurangi tingkat kekuatan bunyi sehingga dapat mengurangi kebisingan di dalam ruangan, sekaligus bermanfaat untuk mengontrol waktu dengung (RT)

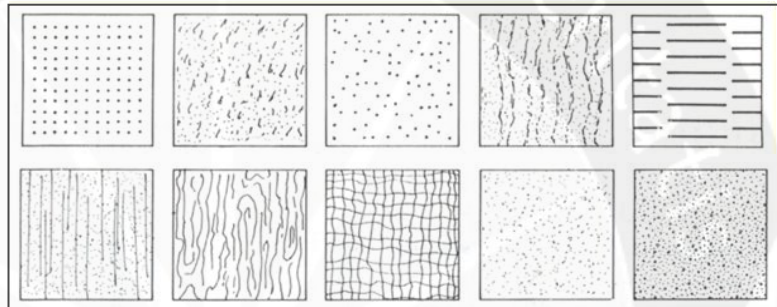
Tingkat penyerapan sebuah material ditentukan oleh koefisien serapnya. Meski karakteristik tidak berubah, koefisien serap sebuah material dapat berubah menyesuaikan dengan frekuensi yang datang.



Berikut adalah beberapa jenis material serap yang umum ditemukan yang sengaja diciptakan untuk bekerja efektif pada frekuensi tertentu :

1. Material berpori (Porous)

Penyerap ini bermanfaat untuk menyerap bunyi yang berfrekuensi tinggi, sebab pori-porinya yang kecil sesuai dengan besaran panjang gelombang bunyi yang datang. Material berpori efektif untuk menyerap bunyi berfrekuensi di atas 1000 Hz. Material berpori yang banyak digunakan adalah : soft-board, selimut akustik, dan acoustic tiles.

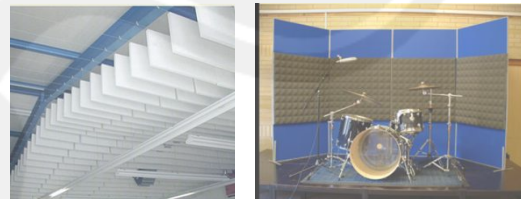
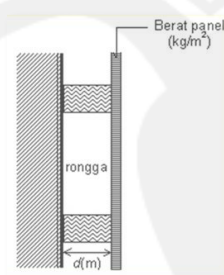


Gambar 2.8. Material serap berpori (Porous)

(Sumber : Mediastika, E, Christina, 2005, Akustika Bangunan, Erlangga, Jakarta)

2. Material Panel Penyerap

Penyerapan ini terbuat dari lembaran-lembaran atau papan tipis yang mungkin saja tidak memiliki permukaan berpori. Panel semacam ini cocok untuk menyerap bunyi berfrekuensi rendah.



Gambar 2.9. Material serap panel

(Sumber : Materi kuliah Akustika UAJY)

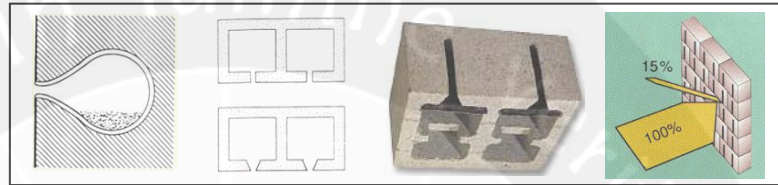
Panel Papan/lembaran dipasang sebagai finishing dinding atau plafon. Pemasangannya tidak menempel pada elemen ruang secara langsung, tetapi ada jarak berisi udara, sehingga pada saat gelombang bunyi datang, panel akan ikut



bergetar (sesuai gel.bunyi yang datang) dan meneruskan getaran tersebut pada ruang berisi udara di belakangnya.

3. Rongga Penyerap (Volume absorber)

Rongga penyerap bermanfaat untuk menyerap bunyi pada frekuensi khusus yang telah diketahui sebelumnya. Rongga penyerap terdiri dari sebuah lubang yang sempit yang diikuti dengan ruang tertutup di belakangnya.

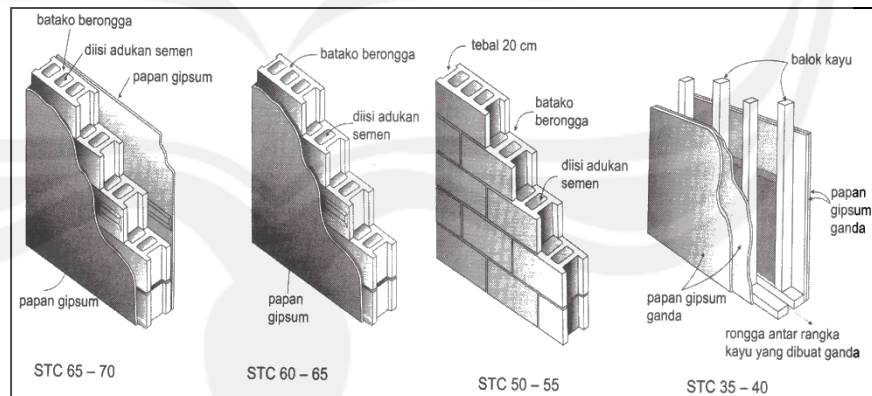


Gambar 2.10. Rongga penyerap (Voulme absorber)

(Sumber : Akustika Bangunan, Erlangga, Jakarta., Architectural Acoustic, Prentice-Hall, USA., http://www.llbmi.com/index.php?option=com_content&view=article&id=203:orco-acoustical-block&catid=52:acoustical-block)

a.6. Sound Transmission Class (STC) & Noise Criteria (NC)

STC suatu bahan adalah kemampuan bahan dalam meredam suara ketika digunakan sebagai konstruksi. Semakin tinggi STC, semakin baik kemampuannya untuk meredam suara.



Gambar 2.12. Nilai STC beberapa gabungan material.

(Sumber : Mediatika, E, Christina, 2005, Akustika Bangunan, Erlangga, Jakarta)

Noise Criteria yang direkomendasikan untuk gedung pertunjukan musik dan studio musik adalah :

Jenis Ruang	Recomended NC	Equivalent Sound (dBA)
Concert Hall	15-20	25-30
Studio Musik	15-20	25-30

Tabel 2.1. Noise Criteria

(Sumber : http://www.engineeringtoolbox.com/nc-noise-criterion-d_725.html)



Secara garis besar ruang - ruang dalam gedung pertunjukan dapat dibedakan menjadi :

- Ruang - ruang utama : ruang panggung dan ruang penonton (baik lantai satu maupun balkon
- Ruang - ruang pendukung : ruang persiapan pementasan, toilet, kafetaria, hall, ruang tiket, dan lain - lain.
- Ruang - ruang servis : ruang generator, ruang pengendali udara, gudang peralatan, dan lain - lain

Dari ketiga kelompok ruang di atas yang membutuhkan penyelesaian akustik yang lebih mendalam hanya pada ruang - ruang utama saja sehingga pembahasan akustik akan lebih kepada ruang - ruang tersebut. Namun demikian ruang - ruang servis yang menimbulkan kebisingan sebaiknya diletakan jauh dari ruang pertunjukan.

1. Area Panggung

Panggung adalah ruang yang umumnya menjadi orientasi utama dalam sebuah gedung pertunjukan dalam hal ini pertunjukan musik. Bentuk dan dimensi panggung sangat bermacam - macam. Berdasarkan bentuk dan tingkat komunikasi dengan penonton, panggung dibedakan menjadi empat jenis :

1. Panggung Proscenium

Bentuk dan peletakan panggung ini adalah konvensional. penonton hanya melihat tampilan penyaji dari arah depan saja. Komunikasi dengan penonton sangat minim. Komunikasi yang dimaksud adalah tatapan mata, kedekatan fisik dan keinginan penonton terlibat dengan musik misalnya bergoyang.

2. Panggung Terbuka

Panggung terbuka bukanlah panggung yang berada di luar ruangan atau panggung yang tidak beratap. Tetapi istilah terbuka adalah area panggung yang menjorok ke arah penonton (pengembangan dari arah proscenium), sehingga



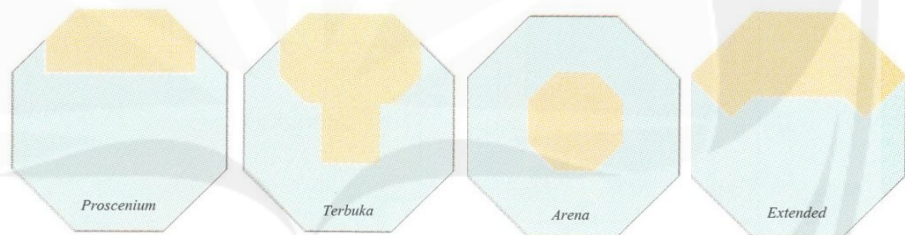
memungkinkan penonton bagian depan menyaksikan dari arah samping. Dengan panggung ini komunikasi dengan penonton lebih baik dan lebih terbangun.

3. Panggung Arena

Panggung yang terletak di tengah - tengah penonton, sehingga penonton dapat berada di semua sisi dari performer. Panggung seperti ini biasanya semipermanen di gedung multifungsi.

4. Panggung Extended

Bentuk panggung ini adalah pengembangan dari proscenium yang melebar ke samping. perluasan panggung ini tidak dibatasi dinding sehingga penonton dapat menyaksikan dari arah samping. Bentuk panggung ini cocok untuk acara musik, penganugerahan penghargaan, yang mungkin pula untuk pertunjukan seni lain.



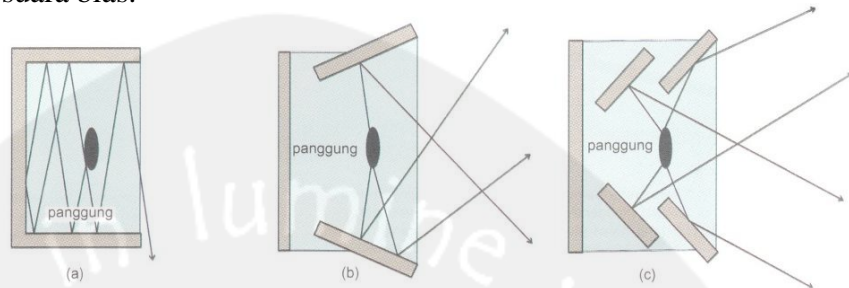
Gambar 2.8. Skematik Bentuk Panggung

(Sumber : Mediastika, E, Christina, 2005, Akustika Bangunan, Erlangga, Jakarta)

Pada lantai panggung agar semua penonton dapat menyaksikan performer dengan baik, lantai panggung biasanya dibuat lebih tinggi dari lantai penonton yang paling bawah. Perbedaan ketinggian sebaiknya hanya berkisar setengah badan manusia pada umumnya yaitu sekitar 80cm - 90cm.



Pada dinding panggung, dinding bagian belakang sebaiknya diselesaikan dengan bahan yang menyerap suara agar tidak dipantulkan kembali kepada performer yang dapat menimbulkan suara bias.



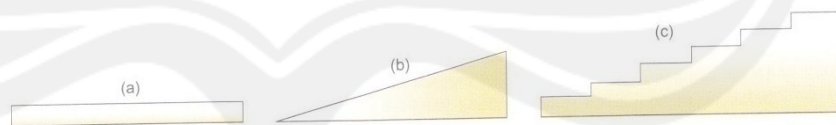
Gambar 2.9. Dinding belakang panggung umumnya didesain relatif mendatar.
(a) Dinding samping sejajar sebaiknya dilapisi bahan menyerap (b) Dinding samping dibuat model sirip membuka dan dilapisi bahan pemantul (c) guna menyebarkan suara dari sumber kepada penonton.

(Sumber : Mediastika, E, Christina, 2005, Akustika Bangunan, Erlangga, Jakarta)

Pada plafon, ketinggianannya sangat bermacam-macam tergantung dimensi ruang pertunjukan secara keseluruhan. Ketinggian plafon juga memperhatikan visual penonton terutama lantai penonton yang bertrap dan balkon.

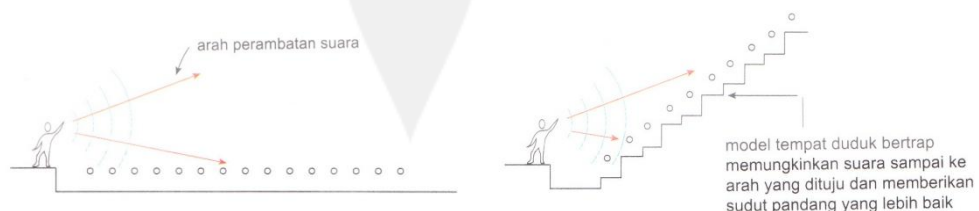
2. Area Penonton

Penyelesaian pada lantai penonton memperhatikan visual penonton agar semakin kebelakang masih tetap bisa melihat penampilan performer dengan baik.



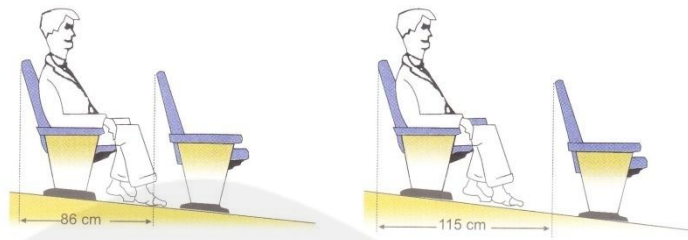
Gambar 2.10. (a) datar, (b) miring / sloped, (c) bertrap / inclined

(Sumber : Mediastika, E, Christina, 2005, Akustika Bangunan, Erlangga, Jakarta)



Gambar 2.11. Lantai bertrap memungkinkan penonton bagian belakang memiliki sudut pandang yang lebih baik ke arah panggung

(Sumber : Mediastika, E, Christina, 2005, Akustika Bangunan, Erlangga, Jakarta)

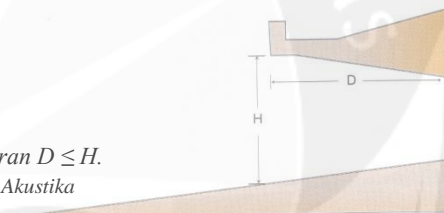


Gambar 2.12. Jarak antar baris tempat duduk

(Sumber : Mediastika, E, Christina, 2005, Akustika Bangunan, Erlangga, Jakarta)

Penyelesaian pada dinding ruang penonton sebaiknya menggunakan dinding ganda untuk mengurangi keluar dan masuknya bunyi yang tidak diinginkan. Dinding ruang penonton sebaiknya didesain sedemikian sehingga dapat menghasilkan pemantulan bunyi secara merata (difusi).

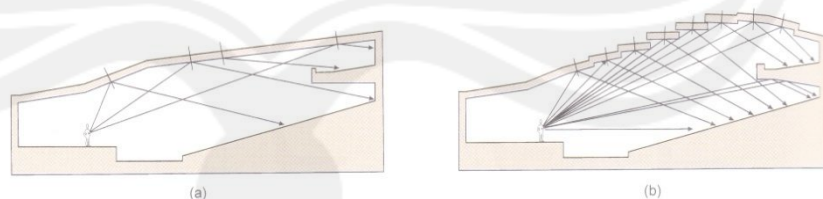
Pada lantai balkon, kedalaman akan menentukan kualitas akustik dalam ruangan tersebut. untuk konser musik sebaiknya balkon tidak terlalu menjorok



Gambar 2.13. Untuk konser musik ukuran $D \leq H$.

(Sumber : Mediastika, E, Christina, 2005, Akustika Bangunan, Erlangga, Jakarta)

Pada plafon ruang penonton, sebaiknya dirancang sehingga dapat memantulkan suara dari panggung secara merata.



Gambar 2.14.(a) Plafon datar kurang memantulkan secara merata (b) plafon bertrap memberi pantulan secara teratur dan mengarah ke penonton. Dinding belakang ruang penonton dilapisi bahan penyerap bunyi.

(Sumber : Mediastika, E, Christina, 2005, Akustika Bangunan, Erlangga, Jakarta)

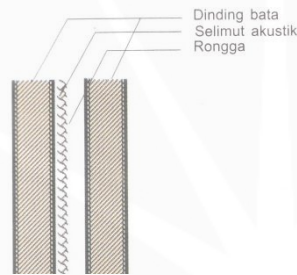


b. Akustika luar ruangan

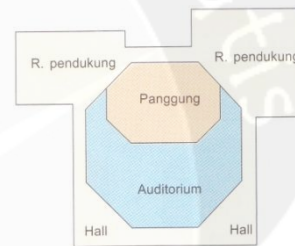
Penyelesaian desain akustik luar ruangan diperlukan untuk mendapatkan kualitas akustik yang maksimal. Terlebih lagi bila bangunan terletak pada lokasi dengan tingkat kebisingan tinggi.

Prinsip perancangan akustik secara eksterior meliputi :

1. usaha untuk menjauhkan bangunan dari sumber kebisingan. Dapat diterapkan dengan meletakkan bangunan pada bagian belakang site dan bagian depan bisa dijadikan area parkir.
2. Bila kebisingan dari jalan terlalu tinggi, maka seyogyanya dibangun barrier dalam wujud yang tidak mengganggu fasad
3. Selanjutnya material konstruksi bangunan yang digunakan memiliki tingkat insulasi yang tinggi.



Gambar 2.15. Dinding ganda yang sengaja disusun untuk mengurangi transmisi gelombang bunyi



Gambar 2.16. Ruang auditorium di dalam ruang lain

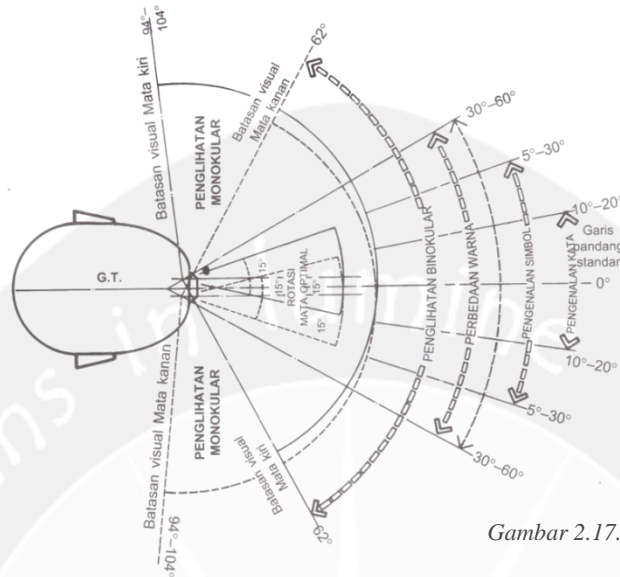
(Sumber : Mediasatika, E, Christina, 2005, Akustika Bangunan, Erlangga, Jakarta)

2.4.2. Standar Kenyamanan Visual

Bidang-bidang visual merupakan bagian dari ruang yang diukur dalam besaran sudut yang dapat dilihat saat kepala dan mata pada posisi tak bergerak. Bidang visual sebuah mata seseorang diistilahkan sebagai penglihatan monokular. Di dalam bidang ini, bayangan-bayangan yang tajam tidak ditransmisikan ke otak, sehingga menyebabkan objek tidak terlihat jelas atau samar. Namun, bila sebuah objek diamati terus menerus oleh kedua mata, bidang visual dari tiap-tiap mata akan saling bertumpuk sehingga menghasilkan bidang tengah yang lebih besar dari pada yang dapat dihasilkan oleh tiap mata secara terpisah. Bidang tengah penglihatan ini disebut

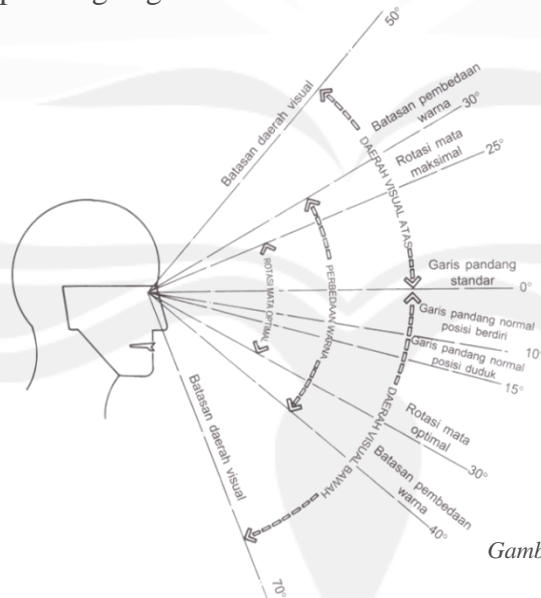


sebagai bidang *binokular*. Besar penglihatan binokular sebesar 60 derajat pada setiap arah.



Gambar 2.17. Daerah visual dalam bidang horizontal

Di dalam bidang tengah ini muncul pengenalan atas kata-kata dan simbol-simbol sebesar 10 derajat sampai 20 derajat dari garis pandang bagi kata-kata, serta 5 derajat sampai 30 derajat dari garis pandang bagi simbol-simbol.



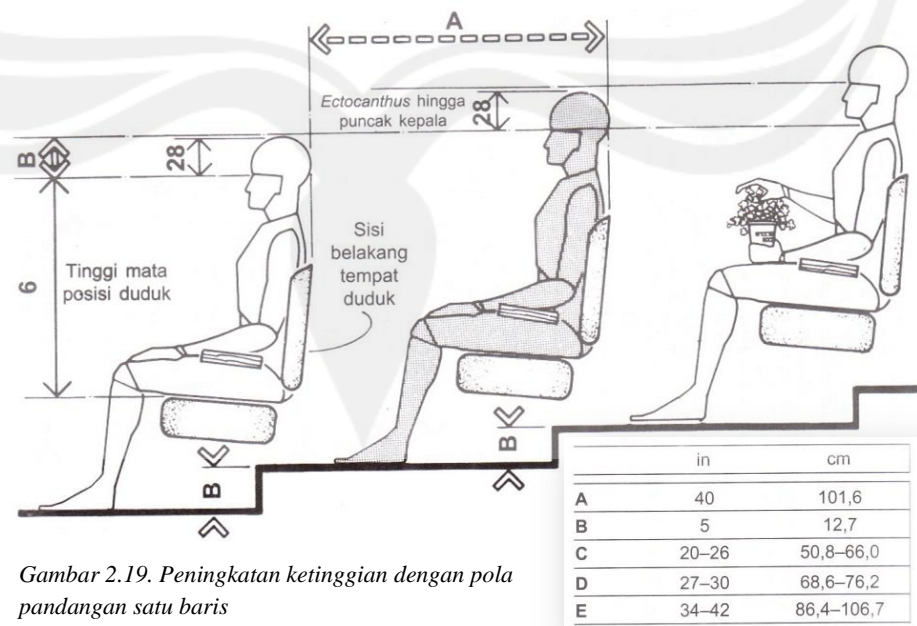
Gambar 2.18. Daerah visual dalam bidang vertikal

Garis pandang standar diasumsikan sebagai garis horisontal pada 0 derajat. Namun garis pandang normal atau wajar seseorang sebenarnya berada dibawah garis horisontal dan sedikit berbeda-beda tergantung masing-masing individu posisi yang dilakukannya.

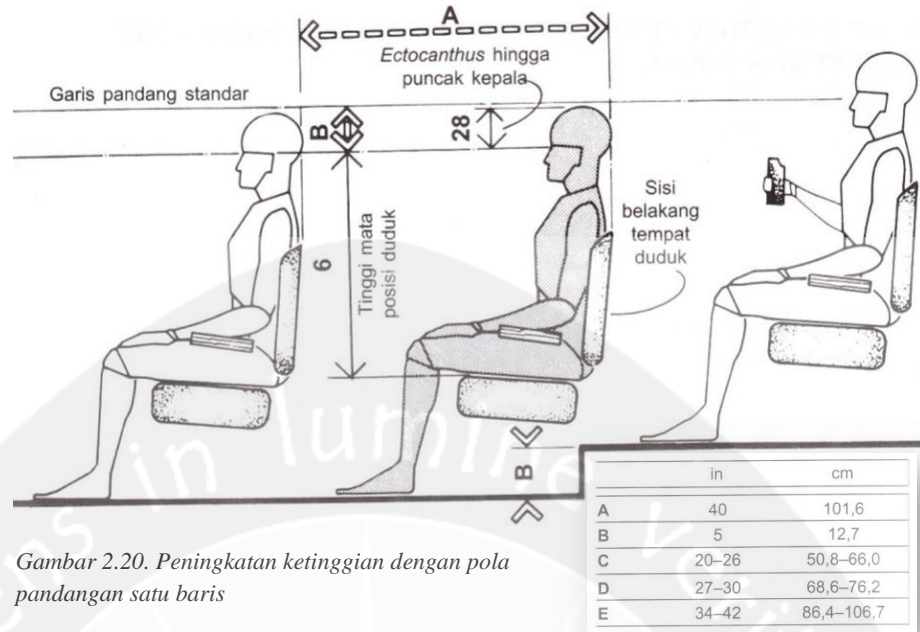


pada posisi berdiri garis pandang normal berada sekitar 10 derajat dibawah garis horisontal dan pada posisi duduk berada sekitar 15 derajat di bawah garis horisontal. pada posisi rileks, garis-garis pandang pada posisi berdiri maupun duduk membentuk sudut yang lebih besar lagi di bawah garis horisontal yaitu sekitar 30 - 38 derajat. Besar dari zona pengamatan optimal bagi materi-materi display kira-kira sebesar 30 derajat di bawah garis pandang standar.

Daya pengamatan maksimal dari jumlah terbesar pengamat pada posisi duduk dicapai dengan cara meninggikan tinggi mata mereka secara berurutan mulai dari baris depan hingga baris belakang, sehingga seorang pengamat dapat memandang melewati kepala orang yang duduk di depan. Pengukuran dari ectocanthus hingga bagian puncak kepala merupakan data antropometrik yang paling berguna dalam penetapan tinggi sebenarnya dari undakan atau kemiringan lantai yang harus dibuat untuk mencapai kondisi ini. Jarak ini merupakan jarak dari kornea mata sebelah luar hingga puncak kepala. pengukuran jarak ini idealnya sekitar 12,7cm (dapat dikatakan ukuran minimal). Gambar 2.12 memberi ilustrasi *pandangan satu baris* dari peningkatan tinggi mata sehingga pengamat dimungkinkan memandang tanpa terhalang kepala pengamat di depannya.

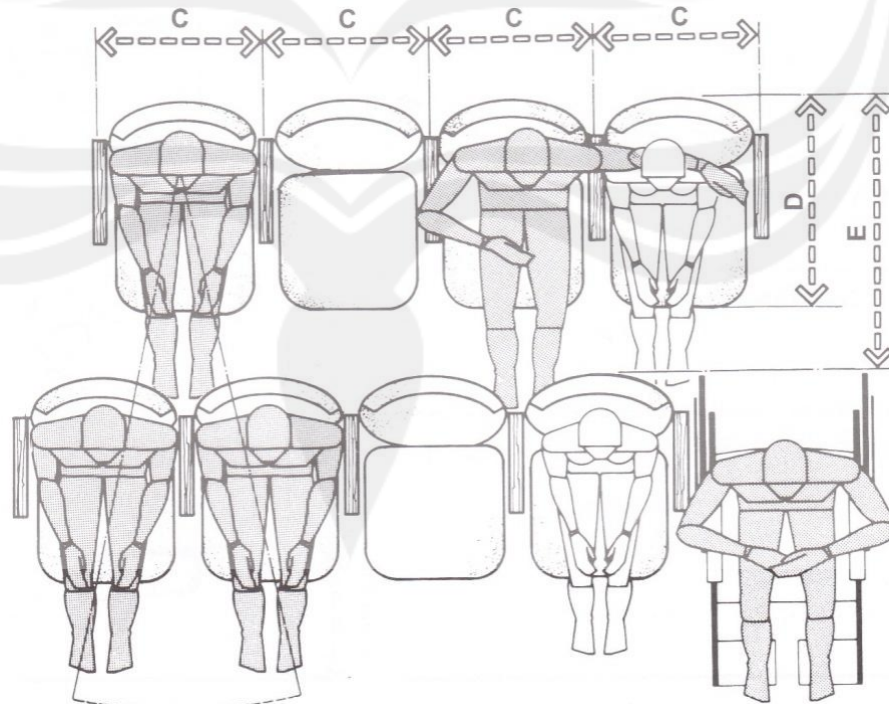


Gambar 2.19. Peningkatan ketinggian dengan pola pandangan satu baris



Gambar 2.20. Peningkatan ketinggian dengan pola pandangan satu baris

Pada gambar 2.13 diilustrasikan metode pandangan dua baris. Keuntungan menggunakan pola ini adalah mengurangi kemiringan atau jumlah undakan. Kekurangannya adalah tidak seefektif pola satu baris. Namun tempat duduk yang lebih lebar serta denah yang diatur berselang-seling dapat meningkatkan daya pandang dengan memungkinkan pandangan antara kepala-kepala pengamat yang berada di baris depannya.



Gambar 2.21. Tempat duduk yang diatur berseling